

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36020301	IES de Meaño	Meaño	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Dixitalización	4º ESO	3	105

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	4
4.1. Concrecións metodolóxicas	8
4.2. Materiais e recursos didácticos	10
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	11
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	11
6. Medidas de atención á diversidade	13
7.1. Concreción dos elementos transversais	13
7.2. Actividades complementarias	15
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	16
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	17
9. Outros apartados	17

1. Introducción

A materia Dixitalización dá resposta á necesidade de adaptación á forma en que a sociedade actual obtén a información e en que se relaciona e produce coñecemento no alumnado que lle permita satisfacer as necesidades, individuais ou colectivas, que se foron establecendo de forma progresiva na vida das persoas e no funcionamento da sociedade e da cultura dixital. Pero a formación da cidadanía actual vai máis alá da alfabetización dixital, xa que require unha atención específica á adquisición dos coñecementos necesarios para usar os medios tecnolóxicos de maneira ética, responsable, segura e crítica.

A materia aborda determinados temas que teñen unha clara relación coas características propias da sociedade e da cultura dixital, tales como: o consumo responsable, o logro dunha vida saudable, o compromiso ante situacións de iniquidade e exclusión, a resolución pacífica dos conflitos en contornas virtuais, o aproveitamento crítico, ético e responsable da cultura dixital, a aceptación e o manexo da incerteza, a valoración da diversidade persoal e cultural, o compromiso cidadán no ámbito local e global e a confianza no coñecemento como motor do desenvolvemento.

Promove, a través da participación de todo o alumnado, o logro dunha visión integral dos problemas, o desenvolvemento dunha cidadanía dixital crítica e a consecución dunha efectiva igualdade de xénero. Tamén trata de favorecer aprendizaxes que lle permitan ao alumnado facer un uso competente das tecnoloxías, tanto na xestión de dispositivos e contornas de aprendizaxe coma no fomento do benestar dixital, o que posibilita que o alumnado tome conciencia e constrúa unha identidade dixital adecuada.

Esta materia ten un carácter interdisciplinario, polo que contribúe á consecución das competencias clave do perfil de saída do alumnado ao termo da educación básica e á adquisición dos obxectivos de etapa. A materia afonda nos coñecementos, destrezas e actitudes en competencia dixital cunha metodoloxía práctica e abórdase cun enfoque transversal e continuado ao longo do curso dos contidos necesarios para poder exercer unha cidadanía dixital activa e comprometida de modo seguro, completando o proceso de formación dixital do alumnado.

Os criterios de avaliación están enfocados a que o alumnado reflexione sobre a propia práctica tomando conciencia dos seus hábitos e a que xere rutinas dixitais saudables, sostibles e seguras, á vez que críticas, con prácticas inadecuadas. A aplicación deste enfoque competencial conduce ao desenvolvemento de coñecementos, destrezas e actitudes no alumnado que fomentan distintas formas de organización do traballo en equipo e o debate interdisciplinario ante a diversidade de situacións de aprendizaxe que interveñen na materia.

O desenvolvemento da materia permite conectar coa realidade do alumnado partindo das súas dúbidas e problemas en relación cos usos tecnolóxicos particulares, á vez que sociais, académicos e laborais. Tamén debe supoñer un avance informado e práctico na mellora da propia seguridade na Rede, nas interaccións coas outras persoas e coas distintas aplicacións usadas polo alumnado, axudándolles a entender que Internet é un espazo no que é necesario aplicar criterios para contextualizar e contrastar a información, as súas fontes e os seus propósitos, así como unha ferramenta imprescindible para o desenvolvemento da aprendizaxe ao longo da vida.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Identificar e resolver problemas técnicos sinxelos e conectar e configurar dispositivos a Redes domésticas, aplicando os coñecementos de hardware e sistemas operativos para xestionar as ferramentas e instalacións informáticas e de comunicación de uso cotián.			1-2	4-5	1-5		3	
OBX2 - Configurar a contorna persoal de aprendizaxe interactuando e aproveitando os recursos do ámbito dixital para optimizar e xestionar a aprendizaxe permanente.				1-2-3-5	1-4-5		3	
OBX3 - Desenvolver hábitos que fomenten o benestar dixital aplicando medidas preventivas e correctivas para protexer dispositivos, datos persoais e a propia saúde.	3		5	1-4	2-5	2-3		

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX4 - Exercer unha cidadanía dixital crítica coñecendo as posibles accións que se realizan na Rede, identificando as súas repercusións para facer un uso activo, responsable e ético da tecnoloxía.				3-4	1	1-2-3-4	1	

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Dispositivos dixitais, sistemas operativos e de comunicación	Revisar equipos aula informática, actualizar tablets, configurar wifi, actualizar maqueta abalar, configurar material centro: polos creativos, radio, megafonía,,oT+ Wearables	20	20	X	X	X
2	Creación e edición de información e contidos dixitais	Edición de imaxes, audio, video, xestión das RRSS, realidade mixta(gafas rv) , gráficos en follas de cálculo, ,bases de datos,	20	25	X	X	X
3	Seguridade e benestar dixital.	Elaborar guías sobre privacidade, seguridade, configurar RRSS, identidades virtuais, e ameazas na rede (ciberacosoñ.), xestor de contrasñais, instalar antivirus nas tablets do centro e nos seus móbiles	30	30	X	X	X
4	Cidadanía dixital crítica	Elaborar guías sobre etiqueta dixital- licenzas de uso e propiedade intelectual Titorial sobre como sacar un certificado dixital e realizar xestións administrativas e comercio electrónico, fenda social . Obradoiro no centro de maiores Actividade sobre Fake news Organizar unha actividade de cibervoluntariado	15	15	X	X	X
5	Pensamento computacional	Retos de programación (Scratch, app inventor), crear aplicacións de IA, ética no desenvolvemento de aplicacións	15	15		X	X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Dispositivos dixitais, sistemas operativos e de comunicación	20

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Conectar dispositivos e xestionar redes locais aplicando os coñecementos e procesos asociados a sistemas de comunicación con e sen fíos con autonomía e dun xeito activo.	Conectar dispositivos e xestionar redes locais aplicando os coñecementos asociados a sistemas de comunicación con e sen fíos dun xeito activo.	TI	100
CA1.2 - Instalar e manter sistemas operativos configurando as súas características en función das súas necesidades persoais.	Instalar sistemas operativos configurando algunha das súas características.		
CA1.3 - Identificar e resolver problemas técnicos sinxelos analizando compoñentes e funcións dos dispositivos dixitais, avaliando as solucións de maneira crítica e, en caso necesario, reformulando o procedemento.	Identificar e resolver problemas técnicos sinxelos analizando os compoñentes dos dispositivos dixitais, avaliando as solucións de maneira crítica e, en caso necesario, reformulando o procedemento.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Arquitectura de ordenadores: elementos, montaxe, configuración e resolución de problemas sinxelos. - Sistemas operativos: instalación e configuración de usuario. Instalación de software de uso habitual para a creación de contidos e a xestión de arquivos. - Sistemas operativos: operacións básicas de organización e almacenamento da información. - Sistemas de comunicación e Internet: dispositivos de Rede e funcionamento. Procedemento de configuración dunha Rede doméstica e conexión de dispositivos. - Dispositivos conectados (IoT+ Wearables): configuración e conexión de dispositivos.

UD	Título da UD	Duración
2	Creación e edición de información e contidos dixitais	25

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Xestionar a aprendizaxe no ámbito dixital configurando a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais de maneira autónoma.	Xestionar a aprendizaxe no ámbito dixital configurando a contorna persoal de aprendizaxe mediante a integración de recursos dixitais.	TI	100
CA2.2 - Buscar, seleccionar e arquivar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe con sentido crítico e seguindo normas básicas de seguridade na Rede.	Buscar, seleccionar e arquivar información en función das súas necesidades facendo uso das ferramentas da contorna persoal de aprendizaxe seguindo normas básicas de seguridade na Rede.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.3 - Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, seleccionando as ferramentas máis apropiadas para xerar novo coñecemento e contidos dixitais de maneira creativa e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.	Crear, integrar e reelaborar contidos dixitais de forma individual ou colectiva, de maneira creativa e respectando dereitos de autor e licenzas de uso.		
CA2.4 - Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información e datos, adaptándose a diferentes audiencias cunha actitude participativa e respectuosa.	Interactuar en espazos virtuais de comunicación e plataformas de aprendizaxe colaborativa, compartindo e publicando información cunha actitude participativa e respectuosa.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Procura e selección e arquivo de información. - Creación, maquetaxe e publicación de textos. - Tratamento da información: creación de informes e gráficos derivados do tratamento de datos con follas de cálculo e bases de datos. - Edición e montaxe de materiais audiovisuais a partir de fontes diversas. Captura de imaxe, de son e de vídeo e conversión a outros formatos. - Comunicación de información e contidos dixitais. Presentacións dixitais e infografías en diferentes plataformas dixitais. - Colaboración en Rede. Ferramentas de creación de contidos e aprendizaxe colaborativa na Rede. - Utilización da realidade virtual, aumentada e mixta. - Publicación e difusión responsable en redes.

UD	Título da UD	Duración
3	Seguridade e benestar dixital.	30

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Protexer os datos persoais e a pegada dixital xerada en Internet configurando as condicións de privacidade das redes sociais e dos espazos virtuais de traballo.	Protexer os datos persoais en Internet configurando as condicións de privacidade das redes sociais e dos espazos virtuais de traballo.	TI	100
CA4.2 - Configurar e actualizar contrasinais, sistemas operativos e antivirus de forma periódica nos distintos dispositivos dixitais de uso habitual.	Configurar e actualizar contrasinais e antivirus de forma periódica nos distintos dispositivos dixitais de uso habitual.		
CA4.3 - Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede escollendo a mellor solución entre diversas opcións, desenvolvendo prácticas saudables e seguras e valorando o benestar físico e mental, tanto persoal coma colectivo.	Identificar e saber reaccionar ante situacións que representan unha ameaza na Rede, desenvolvendo prácticas saudables e seguras e valorando o benestar físico e mental,		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Seguridade de dispositivos: accións de configuración específicas. Contrasinais e aplicacións relacionadas, medidas preventivas e correctivas para facer fronte a riscos, ameazas e ataques a dispositivos. - Seguridade e protección de datos: identidade, reputación dixital, privacidade e pegada dixital. Medidas preventivas na configuración nas redes sociais e na xestión de identidades virtuais. - Seguridade na saúde física e mental: aplicacións ou medidas que se han adoptar fronte aos riscos e ameazas ao benestar persoal. Opcións de resposta e prácticas de uso saudable. Situacións de violencia e de risco na Rede (ciberacoso, sextorsión, acceso a c

UD	Título da UD	Duración
4	Cidadanía dixital crítica	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.1 - Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais aplicando as normas de etiqueta dixital e respectando a privacidade e as licenzas de uso e propiedade intelectual na comunicación, colaboración e participación activa na Rede.	Facer un uso ético dos datos e das ferramentas dixitais respectando a privacidade e as licenzas de uso e propiedade intelectual na comunicación, colaboración e participación activa na Rede.	TI	100
CA5.2 - Recoñecer as achegas das tecnoloxías dixitais nas xestións administrativas e no comercio electrónico, sendo consciente da brecha social de acceso, uso e aproveitamento das devanditas tecnoloxías para diversos colectivos.	Recoñecer as achegas das tecnoloxías dixitais nas xestións administrativas e no comercio electrónico, sendo consciente da brecha social para diversos colectivos.		
CA5.3 - Valorar a importancia da oportunidade, facilidade e liberdade de expresión que supoñen os medios dixitais conectados, analizando de forma crítica as mensaxes que se reciben e transmiten tendo en consideración a súa obxectividade, ideoloxía, intencionalida	Valorar a importancia da oportunidade, facilidade e liberdade de expresión que supoñen os medios dixitais conectados, analizando as mensaxes que se reciben e transmiten tendo en consideración a súa obxectividade, ideoloxía, intencionalidade.		
CA5.4 - Analizar a necesidade e os beneficios globais dun uso e desenvolvemento ecosociable responsable das tecnoloxías dixitais, tendo en conta criterios de accesibilidade, sostibilidade e impacto.	Analizar a necesidade e os beneficios globais dun uso e desenvolvemento ecosociable responsable das tecnoloxías dixitais,		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción na Rede: liberdade de expresión, etiqueta dixital, propiedade intelectual e licenzas de uso. Formas de licenciar unha obra ou un contido. - Educación mediática: xornalismo dixital, blogosfera, estratexias comunicativas e uso crítico da Rede. Ferramentas para detectar noticias falsas e fraudes. - Xestións administrativas: servizos públicos en liña, rexistros dixitais e certificados oficiais.

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Comercio electrónico: facturas dixitais, formas de pago e criptomoedas. - Ética no uso de datos e ferramentas dixitais: intelixencia artificial, nesgos algorítmicos e ideolóxicos, soberanía tecnolóxica e dixitalización sostible. - Activismo en liña: plataformas de iniciativa cidadá, cibervoluntariado e comunidades de hardware e software libres.

UD	Título da UD	Duración
5	Pensamento computacional	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Comprender o fundamento básico dos algoritmos de intelixencia artificial, valorando a importancia de facer un uso ético do tratamento da información na elaboración de aplicacións.	Comprender o fundamento básico dos algoritmos de intelixencia artificial,	TI	100
CA3.2 - Desenvolver e programar aplicacións sinxelas para ordenadores, dispositivos móbiles ou web, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora, perseverante e creativa.	Desenvolver e programar aplicacións sinxelas para ordenadores, dispositivos móbiles ou web, dando solución a problemas definidos cunha actitude emprendedora e perseverante.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de estruturas de programación: secuenciais, de selección e iterativas. - Utilización de funcións. Parámetros, código e retorno. - Uso de datos. Constantes, variables e estruturas de datos. - Desenvolvemento de aplicacións sinxelas para ordenadores, dispositivos móbiles e/ou webs. - Introducción á intelixencia artificial. Creación de aplicacións prácticas da IA. - Ética no desenvolvemento de aplicacións: nesgo algorítmico, obsolescencia programada.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia debe afrontarse cunha metodoloxía totalmente práctica e cun enfoque competencial do currículo que potencie a aprendizaxe significativa do alumnado. Utilizarase unha metodoloxía activa mediante a proposta de retos ao alumnado.

O eixe vertebrador será a realización de proxectos dixitais con metodoloxías que fomenten a resolución colaborativa e creativa de problemas, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade, promovendo a participación do alumnado cunha visión integral da disciplina.

Durante a realización dos proxectos, o alumnado terá a oportunidade de levar a cabo

determinadas tarefas mentres explora, descobre, experimenta, aplica e reflexiona sobre o que fai, o que favorecerá a súa implicación no proceso de aprendizaxe e fará que este sexa máis significativo e duradeiro.

Promoverase a participación do alumnado, resaltando o traballo colectivo como forma de afrontar os desafíos e os retos que propón a nosa sociedade para reducir as fendas dixital e de xénero, prestando especial atención á desaparición de estereotipos que dificultan a adquisición de competencias en condicións de igualdade.

Utilizaranse estratexias que promovan un uso eficiente, seguro e ético de diferentes aplicacións dixitais para diversas funcións como o deseño, a simulación e a comunicación e difusión de ideas ou solucións.

Utilizaranse distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe e a diversidade do alumnado, que favorezan a capacidade de aprender por si mesmos e que promovan o traballo en equipo, guiando o alumnado desde proxectos sinxelos ata proxectos máis complexos que permitan o seu logro e satisfacción por parte do devandito alumnado poñendo en práctica, se fose necesario, mecanismos de reforzo tan pronto como se detecten dificultades.

A metodoloxía utilizada concretarase no seguinte:

Curso na Aula virtual no que se centrealizarán todos os materiais, información e tarefas que teña que realizar o alumnado.

Elaboración dun Portfolio persoal no que o alumnado recolla as actividades desenvoltas ao longo do curso, explicando como as realizaron e o que aprenderon, así como as evidencias do realizado.

A materia estrutúrase en torno a un Proxecto a desenvolver ao longo do curso, mediante a proposta de retos ao alumnado que deberá resolver de xeito autónomo. O proxecto será o suficientemente flexible para poder atender todas as singularidades do alumnado.

O proxecto consiste na creación dunha empresa de carácter solidario, onde o alumnado terá que promocionar e vender os produtos elaborados por outro alumnado para recadar fondos para unha ONG

Algúns dos retos aos que se deberá enfrontar o alumnado serán:

- Diseñar e manter a web do proxecto
 - Detemrinar produtos a vender para promocionar o proxecto. e recadar fondos para a ONG. Contabilidade da empresa.
 - Video- documental Edición de imaxes, vídeos e son (cancións do timbre.)
 - Instalar Croma. Facer guías de utilización. Xestionar equipo Radio,megafonía pavillón e videoconferencia
 - Xestión das RRSS do centro.Publicar na web do centro.
 - Crear guías e formar ao resto do alumnado en estratexias na rede sobre: privacidade e seguridade, configurar RRSS,identidades virtuais, ameazas e uso ético da rede, normas de etiqueta dixital, licenzas de uso e propiedade intelectual, Fake news.
 - Configurar tablets e e-books do centro. Manter equipos da aula de informática e do taller
 - Organizar e participar nun obradoiro maker para o resto da comunidade educativa.
 - Tour Virtual do IES. Realidade virtual e aumentada.
 - Configuración e conexión de dispositivos IoT+ Wearables (gafas RV)
 - Crear aplicación para móbil con appinventor. Aplicacións de IA.
 - Titorial sobre como sacar un certificado dixital e realizar xestións administrativas e comercio electrónico..

- Organizar unha actividade de cibervoluntariado

Portfolio Maker do proxecto e defensa do mesmo

Nalgunhas tarefas proporcionáselle ao alumnado retroalimentación tras a avaliación da mesma, permitíndolle entregala de novo coas correccións que considere. A cualificación da segunda entrega será como máximo do 70% da cualificación total.

Non se realizarán probas escritas

Como norma xeral non se realizan tarefas na casa “deberes” si ben nalgún caso é posible queteñan que completar algunha tarefa na casa.

Sempre se consensúa co alumnado a data de entrega das tarefas.

METODOLOXÍA NO CASO DE ENSINO NON PRESENCIAL:

Utilizarase o curso creado na plataforma de ensino virtual. O docente irá engadindo os materiais e as tarefas que se van realizando na ensinanza presencial de xeito periódico, para que o alumno ou alumna, ou, de ser o caso, o grupo, que non poida ter clase de xeito presencial, poida manter na medida do posible o mesmo ritmo de ensino que o presencial.

Para isto especificarase na clase da Aula Virtual mediante un “Diario de Clase”, cales son as tarefas que se deben realizar en cada período de tempo, con prazos de entrega e instrucións para o seu desenvolvemento.

Dado que o centro está dentro do proxecto EDIXGAL, o alumnado dispón de ordenador, por outra banda as tarefas a desenvolver se realizan maioritariamente de xeito dixital, polo que se poderán desenvolver igualmente en caso de ensino non presencial. algunha das tarefas previstas poderá sufrir modificacións para adaptarse ás características do ensino non presencial.

No caso de que estea prevista a realización dunha exposición oral, o alumno deberá realizala acudindo ao centro si é posible, ou no primeiro día no que se incorpore ao ensino presencial. Se isto non é posible, realizarase unha proba online, podendo requirir o docente a realización dunha videoconferencia para realizar a avaliación.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Aula virtual
Material de Polos Creativos
Ordenador

Para levar a cabo esta programación cada alumno deberá dispoñer dun ordenador no que se atopen instalados todos os programas informáticos necesarios e terá tamén conexión de Internet. Tamén cada alumno/a terá acceso aos dispositivos dixitais necesarios para o seguimento das unidades didácticas propostas, con acceso ao material de polos creativos.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Nas primeiras semanas do curso, para a realización desta avaliación inicial poderanse utilizar os seguintes instrumentos:

- Entrevista colectiva e informal co grupo. Mediante un coloquio que xere un “feedback” entre alumnado e profesor/a
 - Actividades realizadas ata o momento da avaliación inicial realizada no centro.
- No caso de detectar dificultades valorarase a adopción de medidas de atención a diversidade, en función de cada caso particular.

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	20	20	30	15	15	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100	100

Criterios de cualificación:

CONCRECIÓN DOS PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN POR UNIDADES DIDÁCTICAS

UD 1. Dispositivos dixitais, sistemas operativos e de comunicación

Procedemento de Avaliación: Portolio persoal, Portfolio Maker, Defensa do portfolio maker, Rubrica Desenv U.D, Rúbrica Proxecto

Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da UD:100% Criterios de Avaliación Avaliados: CA1.1, CA1.2, CA1.3

UD 2. Creación e edición de información e contidos dixitais.

Procedemento de Avaliación: Traballos sobre privacidade e seguridade, ameazas na rede, licenzas de uso e propiedade intelectual, fake news. Defensa dos mesmos, Portolio persoal, Portfolio Maker, Defensa do portfolio maker, Rubrica Desenv U.D, Rúbrica Proxecto

Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da UD:100% Criterios de Avaliación Avaliados: CA2.1, CA2.2, CA2.3, CA2.4

UD 3. Seguridade e benestar dixital.

Procedemento de Avaliación: Traballos sobre privacidade e seguridade, ameazas na rede, licenzas de uso e propiedade intelectual, fake news. Defensa dos mesmos, Portolio persoal, Portfolio Maker, Defensa do portfolio maker, Rubrica Desenv U.D, Rúbrica Proxecto

Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da UD:100% Criterios de Avaliación Avaliados: CA4.1, CA4.2, CA4.3

UD 4. Cidadanía dixital crítica

Procedemento de Avaliación: Traballos sobre privacidade e seguridade, ameazas na rede,

licenzas de uso e propiedade intelectual, fake news. Defensa dos mesmos, Portolio persoal, Portfolio Maker, Defensa do portfolio maker, Rubrica Desenv U.D, Rúbrica Proxecto
Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da UD:100% Criterios de Avaliación Avaliados: CA5.1, CA5.2, CA5.3, CA5.4

UD 5.Pensamento computacional

Procedemento de Avaliación: Retos de programación,Portolio persoal, Portfolio Maker, Defensa portfolio maker, Rubrica Desenv U.D, Rúbrica Proxecto.

Instrumento de Avaliación: táboa de indicadores. Peso no total da UD:100% Criterios de Avaliación Avaliados: CA3.1, CA3.2

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN:

Dadas as características deste programación:

- Unidades didácticas transversais ao longo de todo o curso
- Todas as unidades didácticas teñen os criterios de avaliación ponderados ao 100% para a táboa de inidcadores

A cualificación de cada unha das avaliacións do curso, virá dada pola media ponderada de todas as cualificacións obtodas pola alumna/o desde o comezo do curso ata a data da avaliación:

NOTA AVALIACIÓN= 100% Táboa de Indicadores

A cualificación final do curso virá dada pola media ponderada de todas as cualificacións obtidas pola alumna/o desde o comezo do curso ata o final do mesmo:

NOTA AVALIACIÓNFINAL = 100% Táboa de Indicadores

Deste xeito derívase que a cualificación obtida polo alumnado na 3ª avaliación, sempre vai a coincidir coa cualificación da Avaliación Final.

A cualificación non se redondeará, polo que por exemplo un 4,9 será un 4, ou 7,9 será un 7.

A cualificación mínima para considerar superados os criterios de avaliación e acadado os obxectivos da materia será o "5".

Si o profesor/a descubre que un alumno/a copiou (doutra persoa, de internet ou por claquera outro medio) na realización dunha tarefa cualificará a mesma coa nota de "1".

Se un alumno/a, non realiza unha tarefa (traballo, exposición oral, etc.), por unha ausencia, o docente indicarlle ao alumno/a unha nova data de realización da tarefa, sempre que o calendario escolar o permita.

O alumnado que non realice e/ou entregue unha tarefa ou proba, na data indicada polo docente (datas que sempre son consensuadas co alumnado), será calificado nesa tarefa ou proba con un "0".

No caso de ensino semipresencial ou non presencial, algún dos instrumentos de avaliación podería ser adaptado a ese tipo de ensinanza. O peso será o mesmo que o do ensino presencial.

Criterios de recuperación:

No caso de obter unha cualificación inferior a cinco en algunha das avaliacións parciais; a cualificación determinarase segundo o explicado no apartado anterior ("Criterios de cualificación") desta programación.

Dado o carácter progresivo desta programación, así como o dos obxectivos e criterios de avaliación, e considerando o procedemento de "cualificación acumulativa" (a cualificación final é a media ponderada de todas as notas do curso), os progresos ao longo do curso poderán servir para recuperar as insuficiencias anteriores.

Ademais cando se detecten dificultades de aprendizaxe no alumnado establecerase un “Reforzo Educativo”, de xeito automático cando un alumno/a non supere a 1ª e/ou a 2ª avaliación.

6. Medidas de atención á diversidade

En calquera momento do curso e sempre que se detecten dificultades por parte dun alumno/a estableceranse as medidas de atención a diversidade que se consideren oportunas para cada caso.

As medidas de atención a diversidade que aplicaremos serán as que veñen reguladas na lexislación correspondente, pero dadas as características desta materia, estas medidas poderanse concretar, dependendo do caso, no seguinte:

- Reparto das tarefas entre os distintos membros dos equipos de traballo cooperativo.
- Guiar en maior ou menor medida o proceso de resolución de problemas proporcionando aos alumnos/as instrucións precisas e axeitadas, fontes de información e obxectos exemplares, dirixindo a súa atención ás consideracións que permitan acadar unha solución
 - Permitir a elección entre unha ampla gama de problemas ou tarefas que son semellantes respecto ás intencións educativas.
 - Establecer tarefas de diferente grao de complexidade no proceso de resolución de problemas, de xeito que se poidan atender a diversidade de intereses, motivacións e capacidades.
 - Establecer tarefas e proxectos con maior ou menor concreción na súa finalidade.

O reforzo educativo poderá consistir, dependendo do caso, en:

- Posibilidade de entregar algunha tarefa de novo despois dunha retroalimentación do docente.
- Proporcionar recursos e actividades de reforzo / apoio. (por exemplo a través da aula virtual)
 - Apoio directo e atención individualizada na aula.
 - Adaptación de tempos para a realización das actividades e probas.
 - Instrumentos de avaliación alternativos

As adaptacións curriculares estableceranse nos casos nos que as medidas anteriores resulten insuficientes e o alumnado teña unhas características que así o aconsellen.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5
ET.1 - Comprensión de lectura	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X	X	X	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual:	X	X	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5
ET.4 - Competencia dixital:	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial:		X	X	X	X
ET.6 - Espírito crítico e científico		X	X	X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores			X	X	
ET.8 - A igualdade de xénero no ámbito científico e tecnolóxico	X	X	X	X	X
ET.9 - Creatividade:		X	X	X	X
ET.10 - Educación para a saúde		X	X	X	
ET.11 - Formación estética:	X	X	X	X	X
ET.12 - Educación para a sostibilidade e o consumo responsable:	X	X	X	X	X

Observacións:

- **Comprensión de lectura:** tarefas de clase e proxectos, nas que o alumnado terá que comprender os distintos enunciados e procurar información para investigar e resolver os retos propostos.
- **Expresión oral e escrita:** Portfolio persoal, Defensa do portfolio maker , resolución das tarefas de clase e elaboración de documentación.
- **Comunicación audiovisual:** Portfolio persoal, Defensa do portfolio maker, presentación de resultados de proxectos mediante creacións audiovisuais.
- **Competencia dixital:** intrínseca aos contidos propios da materia.
- **Emprendemento social e empresarial:** desenvolvemento do proxecto de APS: MakerSchool
- **Espírito crítico e científico:** procura de información e a investigación nas tarefas e proxectos dixitais
- **Educación emocional e en valores:** contidos sobre seguridade na rede e benestar dixital. O desenvolvemento de proxectos fomentará o traballo en equipo.
- **A igualdade de xénero** é unha necesidade na sociedade actual, que tratará de cubrirse mediante un axeitado reparto de roles no traballo colaborativo en grupos á hora de desenvolver proxectos.
- **Creatividade:** Desenvolvemento de proxectos e retos
- **Educación para a saúde:** importancia do respecto polas normas de seguridade na rede. Contidos relacionados co benestar dixital, tan importante para conservar a saúde emocional na actualidade.
- **Formación estética:** deseño e presentación dos traballos e proxectos.
- **Educación para a sostibilidade e o consumo responsable:** Proxecto, respecto pola propiedade intelectual na elaboración de contidos
- **Respecto mutuo:** contidos relacionados coa etiqueta dixital. Este respecto e a cooperación entre iguais serán fundamentais no traballo en equipo no desenvolvemento de proxectos.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Obradoiros realizados polo alumnado para o resto da comunidade educativa.	Obradorios sobre privacidade e seguridade, croma, edición de video, etc.		X	X
Participación en concursos e premios	(Ciberliga)	X		

Observacións:

Calquera actividade complementaria proposta deberá axudar a reforzar os obxectivos da materia. En principio a tipoloxía de actividades complementarias e extraescolares que se poidan desenvolver ao longo do curso serían as seguintes:

- Obradoiros realizados polo alumnado para o resto da comunidade educativa.
- Obradoiros para o alumnado impartidos por persoas alleas ao centro
- Participación en concursos e premios (Ciberliga)
- Visitas didácticas

No momento de realizar esta programación didáctica non se concretan máis as actividades xa que logo, ao longo do curso xurdirán, ou non, a posibilidade de desenvolver algunha delas ou outras novas. Todos os cambios se reflectirán na Memoria anual da programación .

8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro

Indicadores de logro
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
Propostas de Mellora no Seguimento da PD no aplicativo PROENS
Análise dos resultados obtidos polo alumnado na avaliación
Metodoloxía empregada
Opiniós do alumnado no seu Portfolio persoal
Implicación do alumnado nos retos/proxectos propostos.
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Nº de incidencias no descurrir habitual do traballo na aula
Medidas de atención á diversidade
% de alumnado con NEAE que superou a materia
Clima de traballo na aula
Opiniós do alumnado no seu Portfolio persoal e Nº de incidencias no descurrir habitual do traballo na aula
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Nº de Colaboracións con outros dptos. didácticos , nº colaboracións coas familias, e nº de incidencias coas familias
Invitación ás familias a acudir a unha clase/obradoiro , e nº de incidencias coas familias

Descrición:

Para avaliar o proceso de ensino e a práctica docente, ao remate do curso, realizarase unha análise dos indicadores de logro que se indican arriba.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

Para realizar o seguimento, avaliación e propostas de mellora desta programación didáctica, utilizaranse estes instrumentos:

1. "Seguimento" na aplicación Proens: Seguimento da programación rperiodicamente nas distintas reunións de departamento. A programación poderá sufrir as modificacións precisas para adaptarse as necesidades educativas do alumnado, na busca da mellora do proceso de ensinanza-aprendizaxe e da consecución dos obxectivos establecidos. As posibles modificacións, debidamente xustificadas, figurarán no seguimento do aplicativo Proens. Para cada UD comprobaranse as datas de inicio e final, a correspondencia entre sesións previstas e realizadas e o grado de cumprimento do programado para a unidade. No caso de detectar problemas realizaranse as propostas de mellora e correccións necesarias.

9. Outros apartados